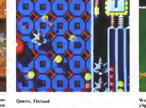
Septembre/octobre, mois de la rentrée scolaire, est souvent l'époque où les éditeurs innondent de logiciels les boutiques. Voici quelques-uns de ceux que vous pourrez découvrir cet automne.



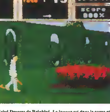
Vivez la vie du ring sur Kick Boxing de Loriciel(s), réalisé en collaboration avec le champion du monde André Panza. Tous les coups ont été préalablement digitalisés. Un réalisme saisissant.



Rick Dangerous est un jeu de grimpe qui combine des personnages de dessins animés, avec l'attrait d'un jeu de stratégie. 85 écrans de arcade-aventure chez Firebird.



Quartz, Firebird



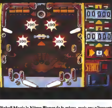
Weird Dreams de Rainbird. Le joueur est dans le coma et s'égare dans les limbes de son subconscient. Surprise et terreur sont mêlées dans un monde où il faudra combattre pour survivre.



Verminator, Rainbird.



Drakkhen, Infogrames.



Pinball Magic le Nième flipper de la micro, mais pas n'importe lequel. Graphismes fous, pour se retrouver l'espace d'un instant dans d'autres univers, tels qu'Arkanoid... Chez Loriciel(s).



GRAND PRIX CIRCUIT

Après les quatre précédentes simulations sportives, ACCOLADE nous propose le pilotage d'une F1. La réalisation de ce logiciel est signée DI[illegible] INC [illegible] SOTFWARE INC, les auteurs de TEST DRIVE et TEST DRIVE II, une référence. D'ailleurs, dès le début du jeu, on sent une certaine similitude entre TEST DRIVE et GPC (Grand Prix Circuit). Ce soft propose trois voitures différentes que vous connaissez certainement : la McLaren, la Williams et la Ferrari. Suivant l'engin choisi, vous aurez une meilleure tenue de route, une meilleure accélération, etc. Bref, les auteurs ont tenu compte d'un certain nombre de paramètres. Graphiquement, c'est très joli. L'animation [illegible] scrolling sont rapides et [illegible] à souhait. Seul ombre au [illegible] bleau, le contexte sonore est presque ridicule. Sinon la réalisation est quasiment parfaite. L'intérêt est grand puisque vous pouvez aussi bien vous entraîner que participer à un mini championnat du monde. Et si vous savez en plus qu'il y a huit circuits et neuf adversaires ayant leurs propres qualités, vous comprendrez que c'est un très bon soft.

C64
Édité par : Accolade
Genre : Simulation F1
Centaure



AIRBORNE RANGER

Voici bientôt un an que ce soft est sorti sur C64. On le reçoit enfin à la rédaction. D'ailleurs c'est le mois des adaptations sur Amiga chez Microprose, puisque deux autres jeux sont aussi arrivés : Gunship et Microprose Soccer. La version C64 était intéressante et très jouable, voyons voir la version Amiga.. Airborne Ranger est, d'après l'éditeur, une simulation d'action derrière les lignes ennemies. En effet, vous êtes un Ranger américain et vous devez accomplir 12 missions différentes, de difficulté croissante. Pour parvenir à vos fins, vous aurez à éliminer les soldats ennemis et détruire les installations militaires. Avant tout, le largage des munitions est nécessaire. Ensuite l'avion vous laissera en parachute aux abords de la base. A partir de ce moment, vous êtes seul face à une horde d'ennemis. Vous disposez de différentes armes, comme un fusil mitrailleur, des grenades, etc .. Airborne Ranger s'apparente à un Commando auquel on ajouterait un peu de stratégie. En effet, le jeu se déroule selon un scrolling vertical. Votre personnage peut courir, sauter ou s'allonger. Il faut tenir compte de son état physique et, bien sûr, des munitions restantes. La réalisation est de bonne augure. Je regrette seulement que cela soit une pure transposition du ST, en dehors du contexte sonore. Les graphismes sont détaillés et l'animation précise, mais quelque peu lente. Idem pour le scrolling. Le manuel raconte l'histoire des Rangers US et est très bien fait, mais j'attends la traduction en français. Un très bon jeu, alliant action et stratégie pour le plaisir des zappeurs, comme des intellos.

SYNOPSIS :	
Machine	Amiga C64 C128
Éditeur	Microprose
Genre	Action Simulation
Adaptation	—
Source	Combat
Prix	200 F
Distributeur	Microprose
APPRECIATION :	
Langue du jeu	Anglais
Langue du manuel	Anglais
Disquettes	1
Joueurs	1
Joueurs simultanés	1
Sauvegarde scores	O
Reprise de partie	N
Éditeur de jeu	N
Transfert 16 bits	O
Si oui, modifications	Son
Signes particuliers	—
COMMANDES :	
Clavier	O
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Iconographiques	N
GRAPHISMES :	
Résolution	Basse
Couleurs	16
Digitalisation	N
Scrolling horizontal	O
Scrolling vertical	O
Perspective	3D
SON NUMÉRISÉ :	
Musique	N
Bruitages	N
Synthèse vocale	N
APPRÉCIATION :	
Scénario	Bon
Graphisme	Bon
Animation	Bonne
Scrolling	Bon
Musique	Moyenne
Bruitage	Bon
Synthèse vocale	—
Analyse de syntaxe	—
Ergonomie	Bonne
Jouabilité	Bonne
Manuel	Super
Âge minimum	12 ans
Espérance de vie	3 mois
Durée d'une partie	10 min
Testé par	Centaure

BEAM

Après les succès des précédentes réalisations, Magic Bytes propose un logiciel d'arcade/réflexion, qui n'est pas sans rappeler Deflektor de Gremlin. Qu'en est-il exactement ?

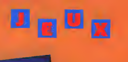
Au cours des 27 niveaux, votre but est de relier les différents points porteurs d'énergie entre eux. Le problème est qu'il y a des contraintes. Ainsi, vous aurez à faire face aux champs, aussi bien gravitationnels que magnétiques. En plus de cela, les adversaires sont nombreux, comme par exemple les boules meurtrières, les badauds, etc. Enfin, une dernière contrainte plutôt embarrassante, vous ne devez jamais traverser les rayons qui relient deux points. Autant vous dire tout de suite, il est quasiment impossible de terminer un tableau si vous n'avez pas réfléchi à une stratégie précise.

L'idée est géniale, mais la réalisation est plus que décevante. En effet, les graphismes sont à peine valables pour des 8 bits alors pour un AMIGA... Idem avec le contexte sonore qui, en dehors d'une musique speedante, est quelconque. Les bruitages sont très simplistes. L'animation est assez fluide sans plus. Bref Beam ne brille pas pour la qualité de sa réalisation. Pourtant l'idée de départ est originale et bien pensée.

En conclusion, je dirais que si Magic Bytes reprenait ce jeu en améliorant la réalisation, ils pourraient en faire un hit.

SYNOPSIS :	
Machine	Amiga C64 C128
Éditeur	Magic Bytes
Genre	Action Réflexion
Adaptation	—
Source	—
Prix	200 F
Distributeur	Ubi Soft
APPRECIATION :	
Langue du jeu	Anglais
Langue du manuel	Français
Disquettes	1
Joueurs	2
Joueurs simultanés	1
Sauvegarde scores	N
Reprise de partie	N
Éditeur de jeu	N
Transfert 16 bits	N
Si oui, modifications	—
Signes particuliers	
COMMANDES :	
Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Iconographiques	N
GRAPHISMES :	
Résolution	Basse
Couleurs	16
Digitalisation	N
Scrolling horizontal	N
Scrolling vertical	N
Perspective	2D
SON NUMÉRISÉ :	
Musique	O
Bruitages	O
Synthèse vocale	N
APPRÉCIATION :	
Scénario	Moyen
Graphisme	Moyen
Animation	Moyenne
Scrolling	—
Musique	Bonne
Bruitage	Moyen
Synthèse vocale	—
Analyse de syntaxe	—
Ergonomie	Bonne
Jouabilité	Moyenne
Manuel	Très bon
Âge minimum	12 ans
Espérance de vie	1 mois
Durée d'une partie	10 sec
Testé par	Centaure


LE JEU DU MOIS
Yoritomo
SYNOPSIS
APPRECIATION
COMMANDES
GRAPHISMES
SON NUMÉRISÉ :
APPRÉCIATION :





LORDS OF THE RISING SUN

LE JEU DU MOIS

Alors que je suis encore en train d'enrayer la conquète du monde d'Hitler dans Rocket Ranger (c'est pas évident), Cinemaware propose déjà leur nouveau produit Lords of the Rising Sun (Les seigneurs du soleil levant). Il manquait un dique successeur à Defender of the Crown, Lords vient combler ce vide et de quelle manière.

L'action se déroule dans le Japon médièvel du douzième siècle. A cette époque, la guerre entre les seigneurs fait rage. Vous faites partie du clan des Minamoto. Votre but est de devenir Shogun, soit le grand seigneur hièrachiquement placé après l'empereur. Alors que j'étais en train de méditer, ce cher Taira m'envoya un Ninja pour m'éliminer. Quel manque d'honneur et de classe vouloir éliminer son adversaire par les mains de quelqu'un d'autre. Bref, je me suis débarrassé de ce géneur. Mais bon ! trêve de plaisanteries, j'ai le Japon à conquérir. Voyons voir un peu cette carte. Aie ! Je suis en retard pour la bataille (il n'y a pas eu que Napoléon qui soit arrivé en retard pour la bataille). Heureusement, je possède une armée expérimentée. Honorables adversaires, vous allez voir de quel bois je me chauffe. Je serais Shogun avant que vous n'ayez le temps de lever votre moindre petit doigt.

Vous avez le choix entre les deux frères Minamoto. Si vous voulez faire une partie plutôt stratégique, choisissez Yoshitsune. Si l'action vous intéresse, Yoritomo est plus adéquat. Comme tout bon seigneur qui se doit, vous commandez une armée assez importante. Il est possible de s'allier avec des troupes neutres, puisque le conflit oppose principalement les Minemoto et les Taira. Non seulement vous devez faire face à la stratégie, mais aussi à des scénes d'action. De plus, vos ennemis vous envoient des tueurs à gages, des ninjas, qui nont qu'un but : vous éliminer pour de bon, afin d'arrêter votre ascension au trône. Pour la vision stratégique, une carte du Japon douzième siècle s'affiche entre les différentes scènes. Tous les renseignements y sont inscrits. Ainsi vous aurez les emplacements des armées ennemies et neutres, les différentes citadelles, etc.



FLYING SHARK



SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Firebird
Genre	Arcade
Adaptation	Jeux d arcade
Source	
Prix	
Distributeur	SFMI

LOGICIEL :

Langue du jeu	Anglais
Langue du manuel	Anglais
Disquettes	1
Joueurs	1
Joueurs simultanés	
Sauvegarde des scores	N
Reprise de partie	N
Editeur de jeu	N
Transfert 16 bits	
Si oui mo difications	
Signes particuliers	

COMMANNES :

Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icono graphiques	N

GRAPHISME :

Résolution	Basse
Couleurs	16
Digitali sations	N
Scrolling horiz	N
Scrolling Vert	O
Perspective	2D

SON NUMERISE :

Musique	N
Bruitages	N
Synthèse vocale	N

APPRECIATIONS :

Scénario	Moyen
Graphisme	Bon
Animation	Bonne
Scrolling	Bon
Musique	Bonne
Bruitage	Bon
Synthèse vocale	
Analyse de syntaxe	
Ergonomie du logiciel	Très bonne
Jouabilité	Bonne
Manuel	Moyen
Age minimum requis	8 ans
Espérance de vie	3 mois
Durée d une partie	10 minutes

Flying Shark est l'adaptation fidèle du Jeu d'arcade de Taito Chacun aura compris qu'il n'est nullement question de poissons volants, mais d'avions et de têtes brulées Vous voilà donc aux commandes de votre coucou, survolant les installations ennemies. Le danger vient du sol, où les tanks et les bateaux vous guettent, mais également du ciel, silloné par des escadrons kamikazes. Au début de votre mission, vos moyens sont limités à un canon classique et à une réserve de 4 bombes. L'élimination d'un escadron complet vous permet cependant de faire apparaître des bonus qui, une fois consommés, augmenteront la qualité de vos armes. L'adaptation sur Amiga de ce hit est donc une réussite : tout en ayant su garder la lignée esthétique des arcades Taito, Firebird a très bien tiré parti des possibilités de la machine. A conseiller absolument aux allumés des salles de jeux.

SLIP STREAM

SYNOPSYS :

Machine	Amiga
Editeur	Microdeal
Genre	Arcade
Adaptation	
Source	Star Trek ( )
Prix	200 Fr
Distributeur	Ubisoft

LOGICIEL :

Langue du jeu	Anglais
Langue du manuel	Anglais
Disquettes	1
Joueurs	2
Joueurs simultanés	N
Sauvegarde des scores	N
Reprise de partie	N
Editeur de jeu	N
Transfert 16 bits	N
Si oui modifications	
Signes particuliers	Ecran overscan

COMMANDES :

Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Icono graphiques	N

GRAPHISME :

Résolution	basse
Couleurs	32
Digitali sations	N
Scrolling horiz.	N
Scrolling Vert	O
Perspective	3D

SON NUMERISE :

Musique	N
Bruitages	N
Synthèse vocale	N

APPRECIATIONS :

Scénario	Faible
Graphisme	Bon
Animation	Moyenne
Scrolling	Bon
Musique	Moyenne
Bruitage	Moyen
Synthèse vocale	
Analyse de syntaxe	
Ergonomie du logiciel	Bonne
Jouabilité	Bonne
Manuel	Mauvais
Age minimum requis	8 ans
Espérance de vie	15 jours
Durée d'une partie	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Microdeal . Microdeal. . laissez-moi un instant rassembler mes idées Ah oui ! c'était Gold Runner, Karatekid II, ou dernièrement, Fright Night, un bien joli jeu, mais dont l'intérêt reste quelque peu fragile Slip Stream n'échappe pas à la règle La réalisation est agréable, les graphismes soignés, mais le scénario manque d'originalité. Vous devez parcourir 9 mondes, à bord d'un vaisseau spatial armé d'un canon à pruneaux La conquête de ces espaces se fait dans un décor en trois dimensions, dont les caractéristiques varient en fonction de votre habileté Eviter les constructions futuristes (tunnels tours, arches. .) qui défilent sous votre cockpit ne serait rien, s'il n'y avait pas des engins pour le moins agressifs, désireux de vous faire brouter le gazon Il n'est possible de s'en tirer, qu'après avoir détruit le cristal dont émane la force de vos adversaires Tout cela est agréable et je ne saurais trop remercier Ian Potts d'avoir réussi un scrolling fluide, en trois dimensions et, qui plus est, sur un écran overscan. Mais cela suffira-t-il a rattraper la répétitivité de l'action ?



EXPLORA II

Voici la deuxième partie de la saga Explora. Infomédia, après leur premier succès, se sont dit : Pourquoi ne pas continuer ? Ayant enfin réussi à trouver le meurtrier de votre père, vous vous apprêtez à revenir en 1922 dans le château familial. Malheureusement, Explora, la machine à remonter le temps, est tombée en panne de combustible. Vous voici arrivé à une date inconnue et votre objectif est de trouver assez de fer, pour rentrer à votre époque. Peu de choses ont changé par rapport au premier volet. Tout se déroule sous forme d'icônes à cliquer. Nombreux sont les objets à ramasser et à utiliser au bon moment. Il est possible de discuter avec les personnages rencontrés, si ceux-ci le veulent. Là encore, le graphiste a fait du super boulot. Ils sont tout simplement magnifiques, encore mieux que dans le premier volet. L'intrigue est tout aussi passionnante. Le contexte sonore est entièrement digitalisé, puisque par exemple, vous entendez réellement la voix des personnages auxquels vous parlez. C'est tout simplement extraordinaire. Les écrans possèdent des animations pour agrémenter le jeu. Il me semble qu'Infomédia soit le meilleur éditeur de jeux d'aventure de France. A acheter absolument.

CENTAURE



SYNOPSIS :

Machine	Explore
Editeur	Infomédia
Genre	Aventure
Adaptation	—
Source	—
Prix	300 F
Distributeur	16/32 Diffusion

APPRECIATION :

Langue du jeu	Français
Langue du manuel	Français
Disquettes	4
Joueurs	1
Joueurs simultanés	1
Sauvegarde scores	N
Reprise de partie	O
Editeur de jeu	N
Transfert 16 bits	O
Si oui, modifications	Son
Signes particuliers	—

COMMANDES :

Clavier	O
Souris	O
Joystick	N
Textuelles	O
Iconographiques	O

GRAPHISMES :

Résolution	Basse
Couleurs	16
Digitalisation	N
Scrolling horizontal	N
Scrolling vertical	N
Perspective	—

SON NUMÉRISÉ :

Musique	O
Bruitages	O
Synthèse vocale	O

APPRÉCIATION :

Scénario	Bon
Graphisme	Très bon
Animation	Bonne
Scrolling	—
Musique	Bonne
Bruitage	Très bon
Synthèse vocale	Très bonne
Analyse de syntaxe	Bonne
Ergonomie	Bonne
Jouabilité	Bonne
Manuel	Bon
Age minimum	12 ans
Espérance de vie	3 mois
Durée d'une partie	10 min
Testé par	Centaure

GRAND MONSTER SLAM

Le Grand Monster Slam, tournoi sportif qui a lieu tous les cinq ans, va commencer. Un public en délire ovationne les champions de toutes races : minotaures, trolls et pieuvres... venus participer aux divers jeux. Les nains participent à la compétition pour la première fois et, grâce à votre exceptionnelle vitalité, vous avez été choisi pour les représenter.

La première épreuve se déroule sur une sorte de terrain de football, sur lequel vous affrontez un adversaire choisi au hasard parmi huit participants. Chaque joueur doit envoyer dans le camp adverse les Beloms (malheureuses créatures ressemblant à des ballons) le plus rapidement possible, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans son camp. Une oie apparaît lors de chaque tir effectué hors du terrain de jeu et si vous réussissez à la propulser dans le camp adverse, votre concurrent « hérite » de trois de vos Beloms.

Pour la seconde partie, vous affrontez les vainqueurs du dernier Grand Monster Slam, bien plus offensifs que les précédents. Mais entre chaque épreuve, vous devez participer à une manche intermédiaire, d'abord "The Revenge of the Beloms", puis "The Remarkable Six Faultons" où vous devez repousser l'attaque de Beloms, puis en expédier dans la queule de serpents situés de l'autre côté du terrain de jeu. Ainsi vous pourrez être sélectionné pour l'épreuve suivante.

Original et sympathique, mais relativement difficile et énervant, Grand Monster Slam est un jeu prenant, où vous risquez de briser votre joystick.

GRAND MONSTER SLAM

Machine Amiga
Editeur Golden Goblins
Genre arcade/action
Adaptation
Source
Prix 270 F
Distributeur

LOGICIEL

Langue du jeu anglais
Langue du manuel allemand/anglais
Disquettes 2
Joueurs 1
Joueurs simultanés
Sauvegarde scores non
Reprise de partie oui
Editeur de jeu non
Transfert 16 bits non
Si oui modifications
Signes particuliers

COMMANDES

Clavier oui
Souris non
Joystick oui
Textuelles non
Iconographiques non

GRAPHISMES

Résolution basse
Couleurs 32
Digitalisation non
Scrolling horizontal non
Scrolling vertical non
Perspective 3D

SON NUMERISE

Musique oui
Bruitages oui
Synthèse vocale oui

APPRECIATION

Scénario bon
Graphisme bon
Animation très bon
Scrolling
Musique bonne
Bruitages bons
Synthèse vocale bonne
Analyse de syntaxe
Ergonomie moyenne
Jouabilité moyenne
Manuel bon
Age minimum 10 ans
Espérance de vie 1 mois
Durée d'une partie 30 mn et plus
Testé par Laure Elhaady

DEMON'S WINTER

Il y a des mauvais jeux dans de jolies boîtes et de jolis jeux dans de mauvaises boîtes. Demon's Winter fait partie de ces derniers : les photos d'écran Apple II sur l'emballage démotiveraient l'acheteur le plus décidé. Pourtant ce scénario réserve de biens agréables surprises. Depuis plusieurs siècles, la contrée d'Ymros est sous l'emprise de Malifon, démon enfermé dans un volcan, mais dont les pouvoirs n'ont pu être anéantis. Vous êtes à la tête d'un groupe de 5 guerriers, dont la tâche est d'acquérir assez de puissance pour trouver la prison de Malifon et le tuer. Votre premier travail est de créer vos personnages (race, endurance, habileté...). Il convient ensuite de voyager dans le pays de sillonner les mers afin de recueillir le plus d'indices pour vaincre les envoyés de Malifon. Les combats sont rapides et chacun aura l'agréable surprise de constater que les graphismes de l'Apple n'ont pas été conservés (à la différence des effets sonores, honte à toi SSI !). Demon's Winter est un jeu prenant et peu répétitif. Un bon point pour SSI, à qui nous reprocherons, tout de même, le peu de respect des possibilités de l'Amiga.

Romain Canonge

SYNOPSYS :

Machine Amiga C64
Editeur SSI
Genre Jeu de rôle
Source Légendes
Prix
Distributeur Ubi Soft

LOGICIEL :

Langue du jeu Anglais
Langue du manuel Français
Disquettes 1
Joueurs 1
Joueurs simultanés
Sauvegarde des scores N
Reprise de partie O
Editeur de jeu N
Transfert 16 bits O
Si oui modifications O
Signes particuliers

COMMANDSS :

Clavier N
Souris O
Joystick O
Textuelles N
Iconographiques O

GRAPNISME :

Résolution Basse
Couleurs 16
Digitalisations O
Scrolling horiz. N
Scrolling Vert N
Perspective 2D

SON NUMERISE :

Musique N
Bruitages N
Synthèse vocale N

APPRECIATIONS :

Scénario Très bon
Graphisme Moyen
Animation Moyen
Scrolling -
Musique Catastrophique
Bruitage mauvais
Synthèse vocale
Analyse de syntaxe
Ergonomie du logiciel Bonne
Jouabilité Bonne
Manuel bon
Age minimum requis 14 ans
Espérance de vie 3 mois
Durée d'une partie Plusieurs jours
Testé par Wim Sidal



ZAC Mc KRAKEN

(suite et fin)

REMARQUES PENDANT LE COURS DU JEU

— Dans votre chambre, il y a un répondeur téléphonique. Vous pouvez l'utiliser mais les messages n'influent pas sur le cours du jeu.

— Lorsque vous n'avez plus d'argent, il faut aller sur le vaisseau extra-terrestre et regarder le numéro gagnant du loto. Si vous suivez le plan, vous ne devriez avoir besoin d'y aller qu'une seule fois.

— Lors de l'utilisation du cristal bleu, il faut vous dépêcher car l'extra-terrestre de l'agence téléphonique vous repère, et si vous êtes là quand il arrive, il vous prend et vous emprisonne dans la machine qui rend stupide. Il faut, soit attendre qu'il vous libère, soit vite mettre les déguisements pour qu'il vous libère tout de suite. Il faut aussi récupérer les objets qu'il vous a pris : ils sont dans l'armoire à gauche de la machine.

— Sur Mars, vérifier souvent le niveau d'oxygène de Leslie, Mélissa et Zak. S'il est faible, aller à la camionette et refaites le « plein d'oxygène » avec la valve sous la boîte à gants.

— Les labyrinthes (jungle, temple, Mars) ne sont pas vraiment compliqués. Il n'est pas difficile d'en sortir ou de trouver les salles. Il suffit de chercher un peu.

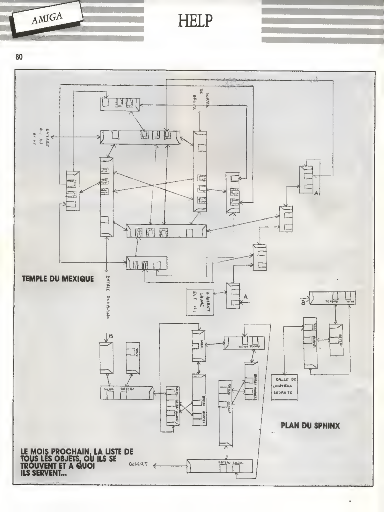
Michaël El Baki

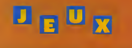
LABYRINTHE DE MARS

LES FLECHES INDIQUENT LES LIAISONS ENTRE LES PORTES

DANS LE TEMPLE DU MEXIQUE, CERTAINES PORTES ONT DES ORNEMENTS. D'AUTRES NOMS

DANS LE SPHINX, LES DESSINS AU-DESSUS DES PORTES DOIVENT VOUS SERVIR DE REPERE. C'EST POURQUOI NOUS AVONS INDIQUE SOLEIL, HOMMES, BATEAU


TEMPLE DU MEXIQUE
A
A
B
B
SALLE DE CONTRÔLE SECRÈTE
DESERT
PLAN DU SPHINX
LE MOIS PROCHAIN, LA LISTE DE TOUS LES OBJETS, OÙ ILS SE TROUVENT ET A QUOI ILS SERVENT...



PERSONNAL NIGHTMARE

SYNOPSIS :

Machine	Amiga
Éditeur	Horrorsoft
Genre	Aventure
Adaptation Source	—
Prix	250 F
Distributeur	Ubi Soft

APPRECIATION :

Langue du jeu	Anglais
Langue du manuel	Anglais
Disquettes	3
Joueurs	1
Joueurs simultanés	1
Sauvegarde scores	N
Reprise de partie	N
Éditeur de jeu	N
Transfert 16 bits	N
Si oui modifications	
Signes particuliers	

COMMANDES :

Clavier	O
Souris	O
Joystick	N
Textuelles	O
Icônographiques	O

GRAPHISMES :

Résolution	Basse
Couleurs	16
Digitalisation	N
Scrolling horizontal	N
Scrolling vertical	N
Perspective	2D

SON NUMÉRISÉ :

Musique	O
Bruitages	O
Synthèse vocale	N

APPRÉCIATION :

Scénario	Bon
Graphisme	Bon
Animation	Bonne
Scrolling	—
Musique	Bonne
Bruitage	Très bon
Synthèse vocale	—
Vitesse de réaction	Moyenne
Ergonomie	Moyenne
Jouabilité	Bonne
Manuel	Moyen
Âge minimum	15 ans
Espérance de vie	2 mois
Durée d'une partie	[illegible]
Intérêt partie	[illegible]

Premier logiciel d'Horrorsoft, nouveau label de Tynesoft, Personnal Nightmare se veut un jeu d'horreur. Les auteurs de ce logiciel sont ceux d'Heroes of the Lance, le jeu de rôle/réflexion. Voyons voir s'ils ont mieux travaillé que dans leur précédente réalisation.

Vous venez de recevoir une lettre de votre mère, avec laquelle vous aviez perdu le contact depuis votre départ du village natal. Cette lettre pourrait être une simple lettre de mère à fils, mais quelque chose se dégage de ce courrier. Vous avez l'impression que votre mère veut vous apprendre quelque chose. Elle vous prie de venir lui rendre une visite. Vous acceptez mais la veille de votre départ pour la maison natale, vous recevez une deuxième lettre de votre père. Dans le train, vous vous endormez. .

Ce jeu d'aventure est de bonne facture. Les écrans sont jolis, assez coloriés (étrange pour un jeu d'horreur) et surtout animés.



D'après les auteurs, Personnal Nightmare contient plus de 500 séquences d'animations. Le contexte sonore n'est pas délaissé, puisqu'il y a 600 Ko de sons digitalisés. L'intrigue est passionnante et assez difficile à suivre, mais c'est ce qui fait son « charme ». Une choses intéressante dans ce jeu : il se déroule en temps réel.

Bref, pour un premier logiciel, Horrorsoft ne s'en sort pas trop mal. En attendant les prochaines réalisations, découvrez l'étrange ambiance de ce jeu.

VINDICATORS





SYNOPSIS :

Machine	Amiga C64 C128
Éditeur	Tengen
Genre	Action
Adaptation	Arcade
Source	—
Prix	200 F
Distributeur	Ubi Soft

APPRECIATION :

Langue du jeu	Anglais
Langue du manuel	Français
Disquettes	1
Joueurs	2
Joueurs simultanés	1
Sauvegarde scores	N
Reprise de partie	N
Éditeur de jeu	N
Transfert 16 bits	O
Si oui modifications	Graph
Signes particuliers	—

COMMANDES :

Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Iconographiques	N

GRAPHISMES :

Résolution	Basse
Couleurs	16
Digitalisation	N
Scrolling horizontal	O
Scrolling vertical	O
Perspective	3D

SON NUMERISÉ :

Musique	O
Bruitages	N
Synthèse vocale	N

APPRÉCIATION :

Scénario	Bon
Graphisme	Bon
Animation	Très bonne
Scrolling	Bon
Musique	Bonne
Bruitage	Moyen
Synthèse vocale	—
Analyse de syntaxe	—
Ergonomie	Bonne
Jouabilité	Bonne
Manuel	Bon
Âge minimum	8 ans
Espérance de vie	6 mois
Durée d'une partie	10 min
Testé par	Centaure

Tengen est le nouveau label de Domark faisant suite à l'accord passé avec Atari, en ce qui concerne la conversion des coin ops de ce dernier. Vindicators est le premier de la gamme qui comprendra APB, Xybots, Toobin, Final Lap et le fantastique Hard Drivin' (à ce sujet je me demande comment ils vont faire pour adapter Hard Drivin') Arrêtons là les présentations et passons aux choses sérieuses.

A bord de votre tank du futur le SR 88, vous allez devoir détruire 144 stations spatiales extra-terrestres. Comme la logique veut qu'il y ait des ennemis, vous aurez à faire face à d'innombrables bataillons d'aliens. Au départ, l'infiltration va vous paraître aisée, mais au fur et à mesure de votre évolution, les ennemis se font plus nombreux et plus coriaces. Heureusement, à la fin de chaque tableau, vous pourrez améliorer votre armement (vitesse, puissance de feu, etc.). Il vous aura tout de même fallu collecter des étoiles que vous trouverez pendant le trajet. Pour une première conversion, elle est remarquable. Graphiquement, cette adaptation est très ressemblante au jeu d'Arcade. On retrouve toute la beauté de l'original. De plus, l'animation est très coolée et le scrolling multidirectionnel impeccable. La seule légère déception se situe au niveau des bruitages qui sont indignes à l'Amiga. De toute façon, on retrouve le même plaisir, les mêmes sensations que dans l'original. En attendant les prochaines conversions, que j'espère d'aussi bonne qualité que celui-ci, Vindicators est une très bonne conversion.

WINDSURF WILLY



SYNOPSIS

APPRECIATION

COMMANDES

GRAPHISMES

SON NUMERISÉ

APPRÉCIATION

Après le très bon Targhan, je me demandais si Silmarils n'allait pas se reposer sur ses lauriers. Eh bien non ! Leur tout nouveau produit est superbe et sent déjà bon les vacances à plein nez. Windsurf Willy, comme son nom l'indique, est une simulation de windsurf, ou de planche à voile. Silmarils se lance ainsi dans les simulations sportives. Ce soft propose de faire de la planche à voile dans 15 décors différents. Il y a 8 figures exécutables. L'objectif est de faire un maximum de figures sur un parcours en zig-zag à travers les bouées, les nageurs et les vacanciers, tout cela dans un temps bien précis. Vous avez le choix entre 3 types de planches en fonction du vent et du temps imparti. La réalisation est excellente. C'est la première simulation de planche à voile que je vois sur micro et je dis tout simplement que c'est une réussite. Les graphismes sont très beaux et me font penser à une bande dessinée. Les animations de la mer et du windsurfeur sont très réalistes, on s'y croirait. Le contexte sonore est, lui aussi, très bon, avec une musique entraînante. Je n'ai qu'une chose à vous dire : vive les vacances ! Vive la planche à voile ! Vive Windsurf Willy !

WANDERER 3D

Nous sommes en 3027 et la terre a beaucoup changé ainsi que sa faune. Le chat domestique qui autrefois était fécond, est devenu tellement rare qu'en posséder quelques exemplaires est un précieux signe de richesse et de puissance. Le chat est à présent la monnaie la plus forte et la plus recherchée dans toutes les planètes de la galaxie. Malheureusement le dernier exemplaire de ce félin sur terre vient d'être enlevé par le terrible Vadd, suzerain fou de la galaxie, qui l'a caché dans le Sphinx, sa forteresse cosmique protégée par les forces de l'ARK.

Aux commandes de votre vaisseau, vous êtes choisi pour détruire Vadd et le Sphinx. Mais pour l'approcher au centre de la galaxie, vous devez détourner l'attention des forces de l'ARK, en vous présentant comme un fervent admirateur du suzerain par le biais d'un superbe cadeau de 8 000 chats, que vous collectez en chemin sur les diverses planètes que vous croisez, en jouant au poker spatial. L'autre solution, pour accéder au Sphinx, consiste à obtenir un poker das. Quoiqu'au démarrage du jeu, vous ne disposiez que de deux cartes, vous devez accéder aux trous noirs avec beaucoup d'habileté, dans lesquels sont cachés trois jokers permettant d'obtenir le jeu adéquat. Au cours de votre recherche, vous croisez de nombreuses patrouilles de vaisseaux ennemis à détruire absolument.

Malgré des graphismes simples de type fil de fer, ainsi que l'âge avancé de ce logiciel (sorti depuis quelques années sur d'autres machines), l'aspect 3D allié à un scénario riche et original confèrent à Wanderer un grand intérêt.

WANDERER 3D
Machine Amiga
Editeur Elite
Genre stratégie
Adaptation
Source
Prix N C
Distributeur

LOGICIEL
Langue du jeu anglais
Langue du manuel français
Disquettes 1
Joueurs 1
Joueurs simultanés
Sauvegarde scores non
Reprise de partie oui
Editeur de jeu non
Transfert 16 bits oui
Si oui modifications non
Signes particuliers lunettes 3D

COMMANDES
Clavier oui
Souris non
Joystick oui
Textuelles non
Iconographiques non

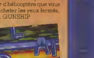
GRAPHISMES
Résolution basse
Couleurs 16
Digitalisation non
Scrolling horizontal oui
Scrolling vertical oui
Perspective 3D

SON NUMERISE
Musique oui
Bruitages oui
Synthèse vocale non

APPRECIATION
Scénario très bon
Graphisme moyen
Animation bonne
Scrolling bon
Musique bonne
Bruitages bons
Synthèse vocale
Analyse de syntaxe
Ergonomie bonne
Jouabilité bonne
Manuel insuffisant
Age minimum 12 ans
Espérance de vie plusieurs mois
Durée d une partie 1 heure et plus
Testé par Laure Elhardy

GUNSHIP

Les bons simulateurs de vol sont nombreux sur AMIGA, mais un bon simulateur d'hélicoptère est déjà plus difficile à trouver. Moi, j'ai réussi à en dénicher un chez MICROPROSE. Il s'appelle GUNSHIP. Vous êtes pilote d'un Apache AH-64, un hélicoptère que l'armée américaine utilise. Vous pouvez choisir votre pilote parmi ceux proposés, ou bien tout simplement créer le vôtre. Le nombre de missions est assez conséquent (l'éditeur parle de centaines). Ce qui m'a frappé dans ce simulateur, c'est son réalisme poussé à l'extrême. En effet je vous conseille de lire tout d'abord entièrement le manuel, traduit en français, pour bien saisir la différence entre hélicoptère et avion. Vous devez jouer avec la vitesse des deux rotors. Tout est expliqué dans le magnifique manuel. La réalisation est excellente. Les graphismes, quoique plutot simplistes, sont assez fins pour qu'on puisse y apercevoir quelques détails. Les animations sont assez rapides et fluides. Le bruit des rotors est hyper realiste, à croire qu'ils l'ont digitalisé. Mais le plus impressionnant dans tout cela, c'est le réalisme. On se croirait vraiment à bord de cet hélicoptère. En plus, la version AMIGA a bénéficié de quelques améliorations dues, bien sûr, aux capacités de la machine. S'il y a un seul simulateur d'hélicoptère que vous puissiez acheter les yeux fermés, c'est bien GUNSHIP.







SAVAGE



Deuxième soft de Firebird ce mois ci Savage Sorti depuis un bon petit moment sur les 8 bits, voici que la version Amiga arrive Je peux vous dire que ce soft est fabuleux Le but de Savage est de tuer tous les monstres des châteaux et des donjons Bref les auteurs ne se sont pas trop foulés en ce qui concerne le scénario et ils ont bien raison Pourquoi un scénario de 50 pages, pour un pur et violent shoot'em up ? En effet, Savage est un jeu extrêmement violent et fatiquant pour les doigts Pendant toute la durée de la partie, vous n'aurez de cesse d'appuyer sur le bouton de feu comme un forcené D'ailleurs, à ce propos, je vous conseille d avoir un joystick à tir automatique, sinon vive les crampes ! La réalisation est excellente Les graphismes sont très beaux et incroyablement colorés. Le contexte sonore vaut à lui tout seul, le détour Je n'ai jamais vu un jeu avec des musiques et des bruitagas aussi impressionnants (si vous connectiez votre Amiga à la chaîne Hi Fi, vous sauriez de quoi je parle) La seule ombre au tableau est le manque de réalisme des animations. Le personnage que vous dirigez donne plutôt l'impression de courir sur un coussin d'air Malgré cela, Savage est réellement fantastique Moi qui aime les jeux violents, je suis gâté L'intérêt du jeu est assez important, puisqu'il y a trois niveaux plutôt longs à achever De plus, on ne se lasse pas trop vite, car la difficulté est bien dosée. Bref, c'est un régal pour les amateurs de shoot'em up.

SYNOPSIS :

Machine	Amiga
Éditeur	Logotron
Genre	Action Réflexion
Adaptation	—
Source	—
Prix	200 F
Distributeur	Ubi Soft

APPRECIATION :

Langue du jeu	Anglais
Langue du manuel	Français
Disquettes	1
Joueurs	1
Joueurs simultanés	1
Sauvegarde scores	N
Reprise de partie	N
Éditeur de jeu	O Kit
Transfert 16 bits	O
Si oui modifications	Son
Signes particuliers	—

COMMANDES :

Clavier	O
Souris	O
Joystick	N
Textuelles	N
Iconographiques	N

GRAPHISMES :

Résolution	Basse
Couleurs	16
Digitalisation	N
Scrolling horizontal	O
Scrolling vertical	O
Perspective	3D

SON NUMERISÉ :

Musique	N
Bruitages	N
Synthèse vocale	N

APPRÉCIATION :

Scénario	Très bon
Graphisme	Bon
Animation	Très bonne
Scrolling	Super
Musique	Très bonne
Bruitage	Bon
Synthèse vocale	—
Analyse de syntaxe	—
Ergonomie	Bonne
Jouabilité	Très bonne
Manuel	Super
Âge minimum	10 ans
Espérance de vie	Illimitée
Durée d une partie	15 min

ARCHIPELAGOS

Logotron après leurs hits Star Ray, Stargoose, édite un jeu de réflexion et action qui montre bien qu'ils sont capables de faire autre chose que des shoot em up Depuis le faramineux Sentinel, je n'ai jamais vu un jeu aussi prenant Voici pourquoi

Il y a tres longtemps une race d'Anciens était doté d'un pouvoir psychique inimaginable Ils pouvaient creer des mondes rien qu'en pensant Un jour ils ont imaginé une planète et elle est apparue Malheureusement, les habitants de cette planete sont venus les exterminer un véritable génocide Vous êtes l'âme d un Ancien et votre but est de nettoyer les 10 000 archipelagos de la trace des visiteurs

Le jeu se déroule dans un univers représenté en 3D Ce qui est à l'écran, est la vision de votre personnage Pour vous débarrasser des obelisques installés par les visiteurs vous devez ramasser toutes les pierres, restes des Anciens Ensuite, allez immédiatement a l'obélisque et détruisez le

Après avoir joué longtemps avec Sentinel, je pensais bien qu'aucun autre logiciel ne le surpassarait J ai tout faux. Les graphismes sont très colorés et fort bien dessinés Cela change des graphismes plutôt ternes de Sentinel Ensuite, les scrollings en 3D sont déments. La vitesse de défilement est rapide et surtout hyper-fluide. La musique est inquiétante et met le joueur dans l'ambiance L'intérêt de ce soft est infini. En effet, il existe 10 000 archipelagos à nettoyer, plus la possibilité d'en créer soi-même Que demander de plus Un véritable must en puissance

SYNOPSIS :

Machine	Amiga C64 C128
Éditeur	Firebird
Genre	Action
Adaptation	—
Source	—
Prix	200 F
Distributeur	Microprose

APPRECIATION :

Langue du jeu	Anglais
Langue du manuel	Anglais
Disquettes	1
Joueurs	1
Joueurs simultanés	1
Sauvegarde scores	N
Reprise de partie	N
Éditeur de jeu	N
Transfert 16 bits	O
Si oui modifications	Son
Signes particuliers	—

COMMANDES :

Clavier	O
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Iconographiques	N

GRAPHISMES :

Résolution	Basse
Couleurs	16
Digitalisation	N
Scrolling horizontal	O
Scrolling vertical	O
Perspective	3D

SON NUMÉRISÉ :

Musique	O
Bruitages	O
Synthèse vocale	O

APPRÉCIATION :

Scénario	Bon
Graphisme	Très bon
Animation	Bonne
Scrolling	Bon
Musique	Super
Bruitage	Très bon
Synthèse vocale	—
Analyse de syntaxe	—
Ergonomie	Bonne
Jouabilité	Très bonne
Manuel	Moyenne
Âge minimum	10 ans
Espérance de vie	3 mois
Durée d une partie	10 min
Testé par	Centaure



MICROPROSE SOCCER

SYNOPSIS :

Machine	Amiga C64 C128
Éditeur	Microprose
Genre	Simulation
Adaptation	—
Source	Sport
Prix	200 F
Distributeur	Microprose

APPRECIATION :

Langue du jeu	Anglais
Langue du manuel	Français
Disquettes	1
Joueurs	2
Joueurs simultanés	2
Sauvegarde scores	O
Reprise de partie	N
Éditeur de jeu	N
Transfert 16 bits	O
Si oui modifications	Son
Signes particuliers	

COMMANDES :

Clavier	N
Souris	N
Joystick	O
Textuelles	N
Iconographiques	N

GRAPHISMES :

Résolution	Basse
Couleurs	16
Digitalisation	N
Scrolling horizontal	O
Scrolling vertical	O
Perspective	3D

SON NUMÉRISÉ :

Musique	O
Bruitages	O
Synthèse vocale	N

APPRÉCIATION :

Scénario	—
Graphisme	Bon
Animation	Bonne
Scrolling	Très bon
Musique	Bonne
Bruitage	Bon
Synthèse vocale	—
Analyse de syntaxe	—
Ergonomie	Bonne
Jouabilité	Bonne
Manuel	Très bon
Âge minimum	10 ans
Espérance de vie	Illimitée
Durée d'une partie	5 min
Testé par	Centaure

Il y a quelques temps déjà, Microprose s'était mis aux simulations sportives. Leur tout premier fut un foot sur C64 qui devint le meilleur foot existant, toutes machines confondues. Voici la version Amiga. Microprose Soccer est une double simulation de foot. En effet, il propose aux joueurs, soit le foot traditionnel sur gazon, soit le foot indoor, moins pratiqué en France, mais très spectaculaire. Les options sont très nombreuses. Cela va du nombre de joueurs (entre 1 à 16 deux simultanément), au climat, etc.

Le jeu est vu à la verticale du terrain. Il existe 4 types de compétitions : le foot association, la coupe du monde, le championnat et le match amical. La coupe du monde fait participer 29 équipes. Le contrôle du ballon est exceptionnel. On peut quasiment tout faire avec : du coup brossé, en passant par la tête, pour terminer avec le retourné. C'est stupéfiant. Lorsque vous marquez un but, on voit la séquence se rembobiner, tel un magnétoscope avec les stries à l'écran et en noir et blanc. Graphiquement, c'est très réaliste et détaillé. Les joueurs sont bien dessinés. L'animation de ceux ci est propre, mais je la trouve un peu lente. Le contexte sonore est bon. Ce qui est superbe dans ce jeu, c'est la jouabilité. Au bout de quelques parties, vous contrôlez de mieux en mieux les joueurs et ainsi les parties deviennent plus intéressantes, d'autant plus que les équipes dirigées par l'ordinateur, ne sont pas formées par des joueurs du dimanche. C'est jusqu'à présent, la meilleure simulation sur Amiga, quoique moins bien réalisée par rapport aux capacités de la machine. Malgré tout, je vous le conseille vivement.

CENTAURE


AMIGA N° 14
COMMODORE
REVUE
DOSSIER
LES PRODUITS LIBRES DE L'AMIGA
Graphisme : Animagic
Bureautique : Kindwords 2.0
NOUVEAU le PC MAG
M 2483 - 14 - 28,00 F
3792483028004 00140